

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani (penjas) sebagai bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani di sekolah mempunyai peran yang unik di banding bidang studi lainnya, karena melalui pendidikan jasmani selain digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, dapat juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Menurut Melograno (1996: hal. 31) :

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang unik dan paling sempurna dibanding bidang studi lainnya, karena melalui pendidikan jasmani seorang guru dapat mengembangkan kemampuan setiap peserta didik tidak hanya pada aspek fisik dan psikomotor semata, tetapi dapat dikembangkan pula aspek kognitif, afektif dan sosial secara bersama-sama.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang tidak hanya memfokuskan pada aspek fisik semata tetapi terdapat aspek pengetahuan dan aspek sikap yang diajarkan.

Pendidikan jasmani di sekolah meskipun telah diakui perannya dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia yang sempurna oleh pakar pendidikan di manapun berada, termasuk di Indonesia. Namun dalam kenyataan di lapangan, penjas di Indonesia belum mampu berbuat banyak dalam ikut menciptakan manusia yang handal dari segi fisik maupun nonfisik.

Dengan demikian pendidikan jasmani di sekolah merupakan wahana yang strategis bagi anak terutama berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, mampu membantu siswa aktif bergerak, meningkatkan kebugaran jasmani, siswa mampu berpikir kritis, siswa pandai mengontrol emosi, siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dan melalui aktivitas pendidikan jasmani mampu menjadi batu loncatan untuk menyalurkan bakat atau hobi siswa dalam suatu cabang olahraga tertentu. Dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, para guru pendidikan jasmani diharapkan dapat mengajarkan berbagai macam keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi dalam permainan-permainan olahraga, pengaplikasian nilai-nilai dalam olahraga seperti

sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin, bertanggung jawab, dan pembiasaan pola hidup sehat.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah para guru memanfaatkan permainan-permainan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, baik permainan tradisional maupun permainan olahraga, beregu maupun perseorangan. Namun disetiap sekolah ada beberapa permainan yang sangat digemari para siswa dan menjadikan permainan ini seperti kebutuhan siswa dan seperti permainan wajib untuk siswa/siswi lakukan. Dalam hal ini, di sekolah yang diteliti oleh penulis, permainan yang sangat digemari siswa adalah permainan bola besar yaitu permainan futsal.

Permainan futsal sama halnya seperti memainkan permainan sepakbola, yang membedakannya adalah jika permainan sepakbola dimainkan di luar ruangan dengan dua regu, dan 11 orang dalam satu regunya, futsal dimainkan di dalam ruangan dan jumlah pemain hanya 5 orang setiap regunya. Permainan sepakbola dimainkan di lapangan berumput, permainan futsal biasanya dimainkan di lapangan yang terbuat dari semen, karpet plastik, atau rumput sintetis. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan (Lhaksana, 2011, hlm.05). , “...futsal berasal dari kata Spanyol atau Portugis, futbol dan sala, Futbol yang artinya sepakbola dan Sala artinya ruangan. Jadi futsal dapat diartikan sepakbola dalam ruangan.” Tujuan dalam permainan futsal adalah memasukan bola ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola dari pemain lawan. Suatu regu dapat dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama maka permainan dinyatakan seri atau draw.

Menurut Sucipto (2015, hlm. 15) mengatakan bahwa untuk mencapai tujuan permainan berupa menciptakan gol kegawang lawan, maka diperlukan strategi yang harus dijalankan dalam permainan futsal seperti:

- 1) Menciptakan agar pertahanan terbuka, yaitu ketika sedang menguasai bola lalu dihadang oleh lawan maka cara membuka pertahanan lawan dengan melakukan gerak tipuan, seperti lari ke kanan padahal ke kiri agar bisa melewati pertahanan lawan.

- 2) Menjaga wilayah dan reposisi untuk bertahan, untuk mencegah terjadinya gol maka perlu mempertahankan wilayahnya, pemain bertahan berupaya memperkecil daerah pertahanan yang terbuka dari ancaman lawan.
- 3) Menjaga dan menghambat gerak lawan, ketika ada lawan yang ingin menyerang maka lakukan penghadangan dengan menutup ruang dengan terus mengikuti pergerakannya agar lawan tidak bisa melewati.
- 4) Memindahkan obyek pada daerah yang menguntungkan, dengan melakukan operan kepada teman yang menguntungkan akan memberikan peluang untuk terciptanya gol.
- 5) Berkomunikasi dengan teman, ketika permainan sepakbola berlangsung agar strategi yang diinginkan berjalan dengan baik, dan terciptanya gol maka perlu komunikasi dengan berbicara ketika bermain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan terdapat lima strategi permainan untuk mencaptakan gol ke gawang lawan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, futsal sering kali merupakan pembelajaran yang sangat digemari oleh siswa laki – laki dan perempuan, untuk sebagian besar siswa laki – laki ingin selalu bermain futsal disetiap pembelajaran pendidikan jasmani, bahkan pada saat waktu istirahat, mereka gunakan untuk bermain futsal.

Menurut Subroto, T (2011, hlm. 16) sifat-sifat bermain adalah “...bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan diri sendiri”. Dari pendapat ini, sifat-sifat bermain tidak terlihat dari apa yang ditampilkan oleh siswa pada saat bermain futsal. Terlihat dari adanya siswa yang menangis akibat salah satu kakinya ditendang oleh teman atau lawan main serta adanya siswa yang marah-marah kepada teman satu tim dan ada juga siswa yang keluar dari lapang akibat kurang percaya diri akibat tekanan dari teman sendiri. Terlepas dari permasalahan di atas, kurangnya pemahaman dan keterampilan bermain futsal peserta didik juga dipengaruhi oleh pendekatan yang dilakukan guru, pendekatan yang tidak sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa bisa menghambat perkembangan belajar dan keterampilan bermain peserta didik.

Model pembelajaran futsal yang membosankan membuat anak jenuh dalam bermain, dengan melakukan pendekatan teknik peserta didik kurang menikmati, dan mereka kurang bergerak, sehingga proses belajar mengajar kurang berjalan dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya penerapan pendekatan

belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendekatan tersebut mengandung unsur bermain dan kegembiraan agar dapat menumbuhkan semangat siswa untuk berperan aktif dalam tugas gerak yang di berikan guru. Terdapat beberapa cara mengajar tentang peningkatan keterampilan bermain futsal, salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran permainan, pembelajaran melalui permainan terdapat dalam teori tentang *Teaching Games For Understanding* (TGUFU). Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) lebih menekankan pada pendekatan taktik, hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreatifitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan pada saat bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain, maka pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak serta memicu perubahan proses pembelajaran yang berpusat pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai sebagaimana mestinya. Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan dan pemahaman akan permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan.

Dengan ini siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Tujuan utama dari pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) dalam pengajaran permainan adalah untuk memberikan kesadaran taktikal kepada siswa untuk membuat keputusan penggunaan taktik dan kemahiran yang sesuai dalam situasi permainan. Bunker dan Thrope (dalam Metzler 2000, hlm. 342) mengemukakan bahwa:

Teaching Games For Understanding models was based on six component, using the selected gaming as the organizing center in the instructional unit (1) Game, (2) Game appreciation, (3) Tactical awareness, (4) Making appropriate decisions, (5) Skill execution, and (6) Performance.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) memiliki enam komponen dasar dalam pembelajaran permainan yaitu (1) permainan, (2) apresiasi permainan, (3)

kesadaran taktikal, (4) membuat keputusan yang tepat, (5) pengambilan keputusan, dan (6) penampilan.

Teaching Games For Understanding (TGFU) bertumpu pada pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran peserta didik sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. *Teaching Games For Understanding* (TGFU) adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan, permainan merupakan aspek dari model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dan permainan itu juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Menurut Smith (dalam Yaumitha, 2014, hlm. 4) mengatakan bahwa: “Bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran.” Secara pedagogi, permainan dapat memberikan tantangan pada anak dan sekaligus menghambat kebosanan, sehingga anak akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sukintaka (dalam Yaumita, 2014, hlm. 4) mengatakan bahwa: “aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya, gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya”.

Permainan dibentuk untuk merangsang semangat siswa melakukan kegiatan dan mempelajari teknik dasar yang ada dalam permainan dengan serius namun penuh kegembiraan. Oleh sebab itu, permainan mempunyai tugas dan tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Sehubungan dengan hal diatas, melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pembelajaran futsal di sekolah akan lebih menyenangkan, peserta didik akan banyak berpartisipasi dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dan siswa dan sesama siswa lainnya juga akan semakin baik. Peserta didik akan banyak bergerak melalui aktivitas bermain dan bergembira serta nilai dan tujuan pendidikan tetap tercapai. Dengan demikian berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai permasalahan dan mengadakan penelitian yang berjudul “aplikasi model *teaching games for understanding* (TGFU) untuk meningkatkan *game performance* pada permainan bola futsal dalam pendidikan jasmani”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan *game performance* dengan menggunakan model *teaching games for understanding* (TGFU) pada permainan bola futsal dalam pendidikan jasmani?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah terdapat peningkatan *game performance* dengan menggunakan model *teaching games for understanding* (TGFU) pada permainan bola futsal dalam pendidikan jasmani.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penerapan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal peserta didik.
2. Bagi pihak sekolah dan institusi pendidikan lainnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi dan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
3. Bagi para peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kajian untuk penelitian lebih lanjut.
4. Bagi siswa, diharapkan dengan menerapkan model pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) ini, keterampilan siswa dalam bermain futsal semakin meningkat.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

1. BAB I. Latar Belakang penelitian, dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan penelitian.
2. BAB II. Kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.
Dalam bab ini mengemukakan konsep atau teori yang relevan dengan judul

penelitian serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

3. BAB III. Metode penelitian, dalam bab ini mengemukakan mengenai metodologi penelitian yang digunakan penulis yang meliputi : metode penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, dan analisis data.
4. BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variabel yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.
5. BAB V. Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.